

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMIK UNGGAH-UNGGUH DI DIY BERJUDUL 'ORA**  
***ILOK !'***



Oleh  
**Yusup Amy Purwadi**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

## **PENGESAHAN**

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **‘PERANCANGAN KOMIK UNGGAH-UNGGUH DI DIY BERJUDUL ‘ORA ILOK !’** oleh Yusup Amy Purwadi, NIM. 0911932024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indoneisa Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Juli 2016.

Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

## **PERANCANGAN KOMIK UNGGAH-UNGGUH DI DIY BERJUDUL '*ORA ILOK!*'**

Yusup Amy Purwadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain  
Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2016

### **ABSTRAK**

Perancangan Komik Unggah-Ungguh di DIY Berjudul '*Ora Ilok!*'

Oleh : Yusup Amy Purwadi

NIM : 0911932024

Pada masa sekarang ini unggah-ungguh sudah mulai memudar, dalam berperilaku sehari-hari remaja juga mulai melupakan unggah-ungguh seperti saling bertegur sapa saat melewati rumah seseorang, hormat dan tidak membantah ketika berbicara dengan orang tua, tetangga yang tidak *srawung*, gotong-royong dan sebagainya.

Misi utama dari penciptaan komik ini adalah menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya unggah-ungguh kepada generasi muda. Judul komik '*Ora Ilok!*' dipakai sebab ungkapan tersebut sudah mulai jarang terdengar di masyarakat Jawa. Padahal fungsi ungkapan tersebut jelas sebagai sarana pengendalian sosial yang bertujuan agar seseorang yang melakukan sikap yang tidak baik sadar dan berbenah diri karena perbuatannya tidak etis atau tidak menjunjung tinggi unggah-ungguh.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka perlu adanya perancangan buku komik yang mencerminkan keseharian interaksi sosial generasi muda di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam hal ini etika unggah-ungguh. Komik ini yang mencerminkan keunikan perilaku sehari-hari masyarakat Jogja bergenre humor, sehingga komik ini bisa menjadi jembatan pembelajaran kepada remaja tanpa terasa menggurui tetapi membuat masyarakat berkaca akan pentingnya unggah-ungguh. Komik dipilih karena pada saat ini komik strip sosial sedang digemari dan banyak dibaca para generasi muda. Sifat komik yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, karena di dalamnya terdapat ilustrasi berupa gambar dari sebuah cerita yang dibawakan.

Kata kunci : Buku Komik, *Ora Ilok*, Unggah-Ungguh.

## **ABSTRACT**

*Designing A Comic Telling about Unggah-Ungguh in DIY Entitled 'Ora Ilok!'*

By : Yusup Amy Purwadi

NIM Number : 0911932024

*Recently, people start to forget Unggah-Ungguh. Teenagers, in their daily lives, do not consider unggah-ungguh as something important anymore. They do not say 'hello' when meeting people or passing someone's house. They also argue what the elderly say to them. Moreover, they no longer contribute in their society's communal activities.*

*The main goal at this comic making is to remind youngsters about the importance of unggah-ungguh in life. The comic tittle 'Ora Ilok!' (means taboo) is chosen for this expression is hardly heard put now. It is a sign of the decrease of people's attention toward unggah-ungguh because actually this expression is a means of a social control. It is used to warn someone who missbehaves.*

*Based on the background it is considered urgent to design a comic telling people how the youngsters in Daerah Istimewa Yogyakarta engaged in social interaction. The comic is presented with humor genre so that it can be used to teach them unggah-ungguh without making them feeling to be taught. Comic is the best media for popularity among the youngsters. It is effective because comic employs both the visual and verbal languages so that it is very easy to grab the messages delivered.*

*Keywords : Comic book, Ora Ilok (taboo), Unggah-Ungguh*

### **A. Pendahuluan**

#### **1. Latar Belakang**

Menurut Franz Magnis Suseno dalam bukunya yang berjudul Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa, unggah-ungguh identik dengan prinsip hormat yaitu suatu sikap orang Jawa dalam cara bicara dan membawa diri selalu atau harus menunjukkan sikap hormat kepada orang lain, sesuai dengan derajat dan kedudukannya. Di Daerah Istimewa Yogyakarta pada masa sekarang ini unggah-ungguh sudah mulai memudar, remaja sekarang kurang sopan ketika bertutur kata saat berinteraksi dengan orang yang lebih tua. Dalam berperilaku sehari-hari masyarakat juga mulai melupakan unggah-ungguh seperti saling bertegur sapa saat melewati rumah seseorang, hormat dan tidak membantah ketika berbicara dengan orang tua, tetangga yang tidak *srawung*, gotong-royong dan sebagainya.

Dalam hal ini seharusnya peran keluarga dan media seperti televisi lokal DIY aktif berperan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya unggah-ungguh sebagai salah satu etiket Orang Jawa dalam berinteraksi sosial. Media sekarang justru lebih sering menampilkan tata perilaku yang jauh dari adat

ketimuran, orang tua modern pun demikian lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia bahkan Inggris ketimbang menggunakan Bahasa Jawa yang banyak mengandung nilai kesopanan.

Dalam surat kabar elektronik Jawa Pos, 4 Mei 2011 di (<https://pecintapena.wordpress.com/2011/05/21/hilangnya-ungkapan-ora-ilok/>), ada contoh kasus mengenai unggah-ungguh. Bagi masyarakat Jawa, ungkapan “*ora ilok*” ditujukan pada segala sesuatu yang tidak sopan, tidak pantas, tidak semestinya, atau sesuatu yang memalukan. Ungkapan ini erat kaitannya dengan dengan karakter masyarakat Jawa yang menjunjung tinggi *unggah-ungguh* atau sopan santun dan tata krama. “*Ora ilok*” merupakan bentuk cemoohan masyarakat Jawa sehingga difungsikan sebagai salah satu sarana pengendalian sosial. Tujuannya jelas agar orang yang bertindak secara tidak etis akan merasa bahwa perbuatannya tidak baik dan segera berbenah diri. Ada banyak contoh keadaan yang memungkinkan munculnya ungkapan “*ora ilok*.” Misalnya, perempuan yang duduk dengan kaki terangkat (*jegang*) sehingga roknya tersingkap atau berduaan dengan seorang laki-laki bisa dikatakan “*ora ilok*.” Berpakaian ketat, makan sambil berbunyi, duduk di atas meja, duduk di depan pintu, meludahi sumur, dan berkata kasar adalah contoh-contoh lain perbuatan yang “*ora ilok*.” Melihat contoh-contoh tersebut dapat dilihat bahwa “*ora ilok*” lebih dikarenakan pelanggaran-pelanggaran terhadap norma kesusilaan dan kesopanan.

Namun, seiring dengan arus globalisasi yang melanda bangsa ini, ungkapan “*ora ilok*” semakin jarang terdengar di masyarakat. Nilai-nilai masyarakat Jawa yang mengedepankan *unggah-ungguh* mulai mengalami pergeseran. Masyarakat mulai bersikap serba permisif terhadap budaya-budaya asing dan membiarkannya menggerus nilai-nilai luhur budayanya sendiri. Salah satu imbasnya yaitu terjadi perubahan perspektif masyarakat tentang kesopanan. Perilaku yang dulunya dianggap tidak pantas untuk dilakukan karena “*ora ilok*” berubah menjadi perilaku yang “*ilok*” alias sah-sah saja untuk dikerjakan. Implikasinya bisa dilihat dari “wajah” generasi muda saat ini. Pakaian ketat menjadi tren dalam berbusana. Berduaan dengan lawan jenis (pacaran) menjadi hal biasa dan dilakukan banyak orang. Kaum hawa keluar malam tidak lagi menjadi hal yang tabu. Padahal dulunya, perilaku-prilaku tersebut “*ora ilok*” dan sangat tidak pantas dilakukan.

Maraknya perilaku “*ora ilok*” di kalangan generasi muda lebih dikarenakan minimnya kontrol sosial dari kalangan orangtua. Minimnya kontrol sosial lantas memicu rendahnya kesadaran generasi muda terhadap perilakunya sendiri. Imbasnya, generasi muda sekarang cenderung berpikir secara instan, kurang bertanggung jawab, semaunya sendiri, gemar berfoya-foya dan suka membantah. Menurunnya kesadaran generasi muda terhadap perilakunya mengakibatkan terjadinya berbagai kasus kenakalan remaja yang kompleks dan akut di masyarakat. Tak dapat dipungkiri bahwa tawuran, penyalahgunaan narkoba, seks bebas, aborsi, kehamilan yang tak diinginkan (KTD) adalah potret

problematika yang menyerang generasi muda saat ini. Bahkan setiap harinya, pemberitaan di media massa tidak lepas dari kasus-kasus kenakalan remaja. Ini menunjukkan bahwa degradasi moral dan etika generasi muda sudah mencapai stadium IV.

Melihat kenyataan di atas, sudah sepatutnya bangsa ini berbenah. Pendidikan moral dan etika harus ditanamkan sejak dini. Berkaca pada budaya sendiri adalah langkah yang bijak dalam mendidik generasi muda karena budaya kita sebenarnya sudah kaya dengan nilai-nilai yang adiluhung. Budaya Indonesia yang kaya dengan peraturan dan nasihat agar hidup menjadi lebih baik selayaknya diimplementasikan dan diajarkan pada generasi muda secara komprehensif. Masyarakat pun harus turut andil dalam melestrikan budaya bangsa. Masyarakat harus mampu menjadi alat kontrol sosial dan pemberi contoh yang baik bagi generasi muda. Pelibatan generasi muda dalam pelaksanaan tradisi pun juga berperan penting untuk membelajarkan sekaligus melestarikan tradisi tersebut agar tidak hilang termakan zaman. Rangkaian catatan kelabu generasi muda bangsa ini terjadi karena budaya asing dibiarkan menggerus kearifan budaya lokal. Masyarakat harus selektif terhadap budaya luar dengan mengacu pada kepribadian bangsa Indonesia, bukannya bersikap permisif. Degradasi moral bisa saja semakin parah terjadi di masa mendatang seiring dengan semakin banyaknya budaya lokal yang terkikis, sama halnya dengan hilangnya ungkapan “*ora ilok*” dalam masyarakat Jawa. Berdasarkan contoh kasus tersebut menjadi penting untuk menyebarkan pengetahuan mengenai unggah-ungguh Jawa yang kini mulai pudar dikalangan muda.

Mencermati dari hal di atas maka perlu adanya perancangan komik yang mencerminkan keseharian interaksi sosial masyarakat DIY dalam hal ini etika unggah-ungguh. Komik ini yang mencerminkan keunikan perilaku sehari-hari masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta bergenre humor, sehingga komik ini bisa menjadi jembatan pembelajaran kepada masyarakat tanpa terasa menggurui tetapi membuat masyarakat berkaca akan pentingnya unggah-ungguh. Komik dipilih karena pada saat ini komik strip sosial sedang digemari dan banyak dibaca para generasi muda. Sifat komik yang sederhana, jelas, dan mudah di pahami, karena di dalamnya terdapat ilustrasi berupa gambar dari sebuah cerita yang dibawakan. Bahasa yang digunakan dalam sebuah komik juga tidak terlalu berat, sehingga tidak memberikan kesan jenuh bagi pembacanya, Gabungan antara bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan menggunakan tulisan saja, Sehingga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.

## 2. Rumusan/ Tujuan

Dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah dalam perancangan ini, yaitu bagaimana merancang buku komik yang dapat

menceritakan unggah-ungguh di kehidupan sehari-hari generasi muda DIY yang menarik dan komunikatif ?

### 3. Teori dan Metode Penelitian

#### a. Data yang dibutuhkan

##### 1) Data Primer

- a) Kegiatan-kegiatan sosial di masyarakat DIY, seperti gotong-royong.
- b) Potret fisik generasi muda DIY.
- c) Potret fisik lingkungan pedesaan dan umum DIY.
- d) Data wawancara narasumber yang berhubungan langsung dengan unggah-ungguh Jawa atau yang dituakan di daerah sekitar.

##### 2) Data Sekunder

Sumber online

#### b. Metode Pengumpulan Data

##### 1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Pak Dukuh, sampel target audience, orang yang dituakan di Desa, dan narasumber yang berkompeten di bidang etika Jawa.

##### 2) Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap keseharian perilaku remaja DIY.

##### 3) Kajian Pustaka

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan unggah-ungguh Jawa dari segi sejarah melalui, buku, majalah, karya ilmiah, dsb.

#### c. Instrument

- 1) Smartphone (recorder)
- 2) Alat gambar, dan alat tulis
- 3) Komputer, software, dan internet
- 4) Kamera DSLR
- 5) Scanner

#### d. Metode Analisis data

Memakai rumus 5W + 1 H (Who, What, Where, When, Why, How).

## B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

### 1. Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan buku komik Unggah-Ungguh Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta ini adalah memberi pengetahuan mengenai ragam unggah-ungguh Jawa di DIY kepada generasi pemuda dengan media buku komik yang akan diwujudkan dengan ilustrasi gambar-gambar menarik dan disajikan dalam genre humor.

Dalam perancangan ini lebih difokuskan kepada ragam nilai Unggah-Ungguh keseharian remaja yang berseting di DIY, perbincangan remaja disajikan dengan bahasa keseharian anak muda DIY yang digambarkan melalui dialog antar karakter. Keunikan dari buku komik ini adalah adanya munculnya karakter Jin sebagai pemberi nasihat Unggah-Ungguh.

Diharapkan buku komik Unggah-Ungguh di Daerah Istimewa Yogyakarta ini dapat menggambarkan aktivitas sehari-hari generasi muda. Aktivitas tersebut bermacam-macam seperti contohnya orang yang sedang mengendarai sepeda motor melintasi depan rumah orang lain, seharusnya pengendara tersebut menurunkan laju kendaraannya dan menyapa orang yang berada di depan rumah tersebut. Bentuk penceritaan digambarkan memanfaatkan fenomena generasi muda masa kini dalam bentuk sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenai bentuk visual dari buku komik Unggah-Ungguh di DIY ini akan dibuat bentuk persegi atau kotak, untuk memberikan kesan unik. Diharapkan keunikan yang ada dalam buku komik yang dirancang ini mampu menarik untuk dibeli generasi muda baik berasal dari Yogyakarta maupun masyarakat luar Yogyakarta yang ingin memahami tingkah laku keseharian masyarakat Yogyakarta yang layak untuk dikoleksi dalam bentuk komik berwarna.

## 2. Strategi Kreatif

### a. Isi dan Tema Cerita Komik

Tema komik yang dibuat adalah etika Jawa atau Unggah-Ungguh. Komik ini akan menceritakan kisah karakter utama yang merupakan seorang mahasiswa berusia 22 tahun, di dalam komik sifat karakter utama digambarkan sebagai pribadi yang kurang memiliki Unggah-Ungguh atau mewakili konsep anak pada masa sekarang.

Kehidupannya mulai berbenah ketika bertemu sesosok Jin yang keluar dari sebuah teko kuno, dikarenakan karakter Om Jin yang bijaksana, suka bercanda, dan usil sembari memberikan nasihat. Selama dalam pendampingan Om Jin karakter utama kemudian merubah sikapnya menjadi lebih halus dalam berbicara dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Bentuk Pesan

#### 1) Pesan Verbal

Memberikan *pitutur* atau nasihat tentang sikap yang benar dan yang kurang tentang Unggah-Ungguh. Kepada generasi muda DIY.

Pesan verbal disajikan dengan bahasa sehari-hari anak muda dalam bentuk banyolan atau guyonan. Dengan menggunakan gabungan dari bahasa Indonesia dan bahasa Jawa diharapkan lebih mudah diserap oleh target audiens, dan juga tidak terkesan kaku sehingga menarik untuk dibaca generasi muda.

#### 2) Pesan Visual



Pesan Visual di sini merupakan uraian visual dari pesan verbal dari poin sebelumnya. Unggah-Ungguh digambarkan dengan aktifitas-aktifitas keseharian masyarakat DIY yang unik, lengkap dengan *background* pedesaan, persawaan, dan tempat-tempat umum yang khas DIY atau *ndeso*. Pesan-pesan edukasi digambarkan dan disampaikan oleh karakter “Om Jin”, Karakter Om Jin dipilih agar informasi lebih mudah disampaikan kepada anak muda karena memiliki kesan lucu, menarik dan tidak kaku.

c. Spesifikasi

- 1) Berbentuk kotak dengan jumlah halaman isi 40 halaman, ditambah sampul depan dan sampul belakang, halaman sampul, pengenalan tokoh, daftar isi, dan glosarium.
- 2) Berdimensi lebar 19cm x 19cm atau berbentuk kotak.
- 3) Dicitak berwarna pada kertas *book paper* 120 gram untuk isi sedangkan sampul dicetak berwarna pada kertas ivory 260 gram dengan laminasi *dof*.

d. Media Pendukung

- 1) Stiker
- 2) Pembatas Buku
- 3) Packaging
- 4) Poster

e. Gaya Visual

Komik yang dirancang adalah komik untuk mengedukasi generasi muda tentang pentingnya Unggah-Ungguh yang berseting di DIY. Unsur-unsur visual kearifan lokal Jogja digambarkan dalam *setting* lingkungan, tingkah laku, pembicaraan, perlengkapan, hingga ekspresi karakter yang khas karakter Jogja.

*Setting* lingkungan diwujudkan dengan penggambaran suasana perkampungan khas pedesaan Daerah Istimewa Yogyakarta, seperti suasana persawahan, rumah-rumah Joglo, jalan, dan tempat-tempat umum. Tingkah laku disini digambarkan mewakili tingkah laku remaja pada jaman ini contohnya membantah ketika berbicara dengan orang tua, tidak bertegur sapa ketika melewati rumah seseorang dan sebagainya. Pembicaraan sengaja diadaptasi dari pola percakapan sehari-hari yang mencerminkan generasi muda masa kini sehingga mudah dipahami target audiens.

Lebih lanjut mengenai perlengkapan pendukung yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang menunjukkan aspek lokal pedesaan DIY seperti meja, kursi, tikar plastik, sapu, cangkul, teko, dan sebagainya yang dari segi bentuk, ukiran, corak sangat kental dengan dengan nuansa DIY. Ekspresi karakter pada penggambaran karakter digambar secara kartun dan komikal,

ekspresi sengaja dibuat secara dilebih-lebihkan agar pembaca terbawa dalam alur cerita dan berkaca tentang pentingnya Unggah-Ungguh. Pemakaian ekspresi yang berlebihan juga dapat membuat target audiens lebih cepat memahami isi komik mengingat komik ini bergenre humor sehingga kesan lucu muncul.

f. *Gaya Layout*

Komik yang akan dibuat terdiri dari 40 halaman yang terbagi atas 5 topik, pembagiannya berdasarkan ragam Unggah-Ungguh dan tempat terjadinya. Pembagian jumlah halaman setiap topik cerita bermacam-macam mulai dari 6 halaman setiap topik cerita sampai 9 halaman. Kemudian setiap halamannya terbagi atas 2 sampai 4 panel dengan komposisi bebas dan disajikan secara satu halaman langsung tamat.

Pada setiap halaman berisi header yang berisi judul, dan juga nomer halaman, namun ada beberapa halaman yang menggunakan kop komik yang diisi tiga karakter tokoh utama.

Sedangkan dalam komposisi panel, ilustrasi diletakkan pada setiap panel secara bebas sedangkan balon kata diletakkan di bagian atas pada setiap ilustrasi.

g. *Tone Warna*

*Tone* yang akan digunakan dalam perancangan buku komik Unggah-Ungguh Jawa ini adalah warna pastel, teknik pewarnaan yang dibuat dengan menggunakan *software* komputer, yaitu photoshop. Warna pastel atau warna lembut merupakan warna yang memiliki *contrast* lebih *soft* karena warna pembangunnya di kombinasikan dengan warna putih. Dalam praktiknya penulis mencampur putih dengan warna-warna lain untuk mendapatkan warna pastel.

h. *Tipografi*

Karakter tipografi yang digunakan memiliki kemampuan menyampaikan karakter target audiens yang bersifat dinamis dan fleksibel. Karakter dinamis dapat diperoleh dari tipo jenis sanserif.

*Font* tidak harus baru atau jarang digunakan. Pemakaian jenis *font* yang sering digunakan akan member kesan familiar pada pembaca sehingga pesan verbal akan lebih mudah tersampaikan.

Pada komik yang akan dirancang menggunakan gabungan antara tipografi digital dan tipografi yang ditulis dengan tangan atau *manual-writing*. Tipografi digital menggunakan jenis font “*Comic Book*” yang diaplikasikan pada bagian judul dan nomer halaman, pemakaian font *Comic Book* dikarenakan jenis huruf tersebut mempunyai kesan familiar, kuat, mudah dibaca, dan tidak kaku. Kemudian pada bagian balon kata huruf ditulis dengan cara ditulis tangan atau *manual-writing* pada saat proses inking,

teknik *manual-writing* dipilih agar emosi komikus dapat tersampaikan kepada pembaca, mempunyai kesan klasik dan *luwes*.

### 3. Program Kreatif

#### a. Judul Buku

Komik ini berjudul “ORA ILOK!”. Judul ini tidak muncul begitu saja. Penulis memakai perumpamaan “Ora Ilok” karena dirasa lebih menarik dan mudah diingat dari pada menggunakan judul *Unggah-Ungguh* yang memiliki kesan yang kaku atau *saklek*. Ora Ilok juga sebagai identitas bahwa komik ini menceritakan masyarakat Jawa.

*Ora Ilok* juga mempunyai makna yaitu segala sesuatu yang tidak sopan, tidak pantas, tidak semestinya, atau sesuatu yang memalukan. “Ora Ilok” merupakan bentuk cemoohan masyarakat Jawa sehingga difungsikan sebagai salah satu sarana pengendalian sosial yang bertujuan agar seseorang berbenah diri dan sadar karena perbuatannya tidak etis atau tidak menjunjung tinggi Unggah-Ungguh.

#### b. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan pada penceritaan komik ini adalah sudut pandang orang pertama. Hal ini ditunjukkan dengan pemakaian tokoh utama sebagai narator cerita yang divisualkan melalui *caption*.

#### c. Setting

Cerita komik ini berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta, kebanyakan setting cerita diambil di lingkungan tempat tinggal penulis yaitu beralamatkan di Koroulon Kidul, Bimomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Bukan hanya karena penulis dalam kehidupan nyata tinggal di daerah itu. Melainkan karena lingkungan ini masih asri dan lumayan sejuk, namun akses jalan, sarana publik, bahkan beberapa Universitas ada di daerah tersebut.

Di dalam cerita komik melibatkan beberapa lokasi. Sebagian besar mengambil *background* di sekitar lingkungan rumah Yusup, lingkungan rumah, perkampungan, dan persawahan, lingkungan pedesaan dipilih sebagai cerminan bahwa unggah-ungguh ada di desa. Sedangkan untuk *background* komik seperti jalan-jalan besar, rumah sakit, kampus, dan tempat pariwisata mengambil adegan di kota Yogyakarta.

Beberapa tempat digambarkan asli seperti dalam kehidupan nyata, namun ada beberapa penambahan atau pengurangan karena alasan estetis. Beberapa tempat yang sangat ikonik dengan DIY banyak ditampilkan di dalam komik, seperti Monumen Jogja Kembali, Tugu Jogja, Candi Prambanan, Gunung Merapi, Plengkung Gading, dan Alun-alun Kidul.

d. Teknik Visualisasi

Teknik yang digunakan merupakan gabungan antara teknik manual dan teknik digital. Proses manual dimulai dari proses sketsa dan inking pada kertas, kemudian dilakukan proses scan, setelah berbentuk file komputer dilanjutkan tahap pewarnaan dan editing secara digital.

4. Hasil Akhir

a. Buku Komik

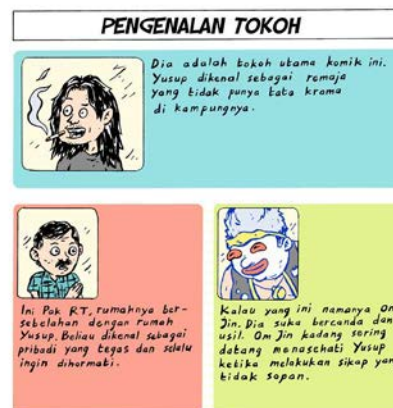
Sampul komik



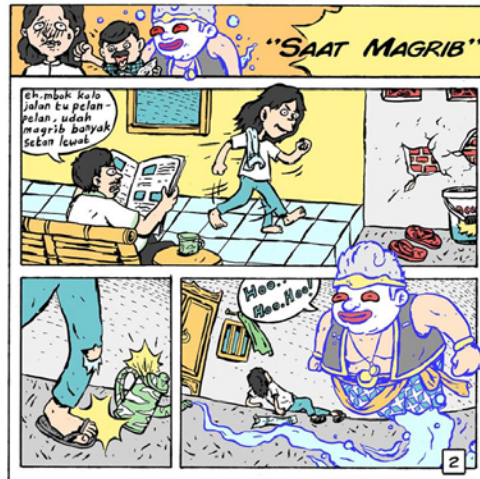
Halaman sampul



Pengenalan tokoh



Isi komik halaman 2



Isi komik halaman 5



Isi komik halaman 10



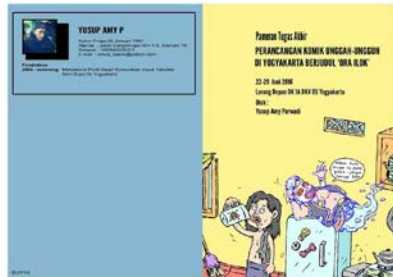
Isi komik halaman 39





## b. Media Pendukung

\*Tampilan katalog



\*Poster



\*Packaging Buku



\*Kartu Pos



\*Pembatas Buku



\*Tampilan Stiker



## C. Kesimpulan

Di Indonesia khususnya suku Jawa memiliki corak budaya yang khas dan menarik yaitu unggah-ungguh. Yang ternyata unggah-ungguh mencerminkan nilai-nilai manusiawi, yang pantas menjadi salah satu pedoman alternatif menghadapi tantangan masuknya budaya Barat. Tetapi pada masa sekarang ini generasi muda Yogyakarta yang jaman dahulu dikenal sebagai figur yang kental akan unggah-ungguh, yang dapat dijadikan sebagai percontohan sekarang sudah mulai luntur karena masuknya budaya asing.

Sebagai kontribusi untuk melestarikan unggah-ungguh tersebut, penulis dengan penuh harapan mempersembahkan karya desain komunikasi visual dalam bentuk buku komik yang merupakan bacaan yang positif bagi pembaca, baik yang berasal dari Yogyakarta maupun luar Yogyakarta untuk memahami tingkah laku dan Etika orang Jawa.

Komik merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan pada target audiens karena gabungan antara kata dan gambar mampu lebih mudah diterima generasi muda dibandingkan hanya menggunakan tulisan saja, apalagi disajikan dengan genre humor.

Merancang komik dengan tema unggah-ungguh dengan target audiens generasi muda membutuhkan banyak ketelitian, ketekunan, dan eksplorasi dari perancang agar menarik di baca oleh generasi muda. Bukan hanya menarik namun ada hal yang harus dicermati berkaitan dengan tanda visual setting juga harus diperhatikan.

Seperti tempat-tempat wisata, tempat bersejarah, kraton, dan tanda visual setting lainnya yang menunjukkan bahwa *background* cerita di ambil di Yogyakarta.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

##### **Buku**

Maharsi, Indiria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Suseno, Franz Magnis. (1985). *ETIKA JAWA sebuah analisa falsafi tentang kebijaksanaan hidup Jawa*. Jakarta: PT Gramedia.

##### **Pertautan**

<https://pecintapena.wordpress.com/2011/05/21/hilangnya-ungkapan-ora-ilok/>, diakses 4 Agustus 2015.